Roulette Online PRO

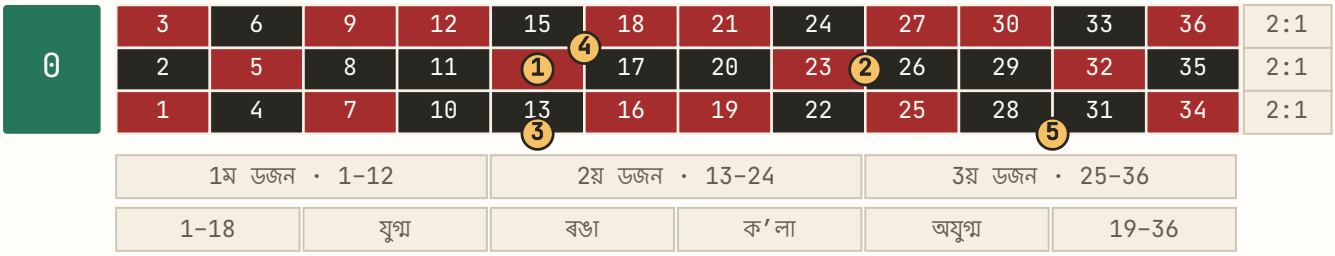
ৰুলেটৰ চমু টোকা

স্থিৰ পৰিশোধৰ সন্দৰ্ভ
নিৰপেক্ষ চকাৰ বাবে

ইউৰোপীয়	আমেৰিকান	ফৰাচী
এটা শূন্য · 37টা খোপ	0 আৰু 00 · 38টা খোপ	La Partage, যদি দিয়া হয়
2.70% সুবিধা	**5.26% সুবিধা**	**সমান পৰিশোধত 1.35%**

এটা শূন্যৰ বাজীৰ নক্সা

টেবুলৰ ক্ৰম, চকাৰ ক্ৰম নহয়



চিপ ৰখাৰ উদাহৰণ: 1 একক সংখ্যা · 2 যোৰা · 3 শাৰী · 4 চুক · 5 দুই-শাৰী

বাহিৰৰ বাজী: ৰঙা/ক'লা, অযুগ্ম/যুগ্ম আৰু 1–18/19–36 প্ৰতিটোৱে 18টা সংখ্যা সামৰে। শূন্য ৰঙাও নহয় ক'লাও নহয়, অযুগ্মও নহয় যুগ্মও নহয়, সৰুও নহয় ডাঙৰো নহয়।

পৰিশোধ আৰু সম্ভাৱনা

প্ৰতি স্পিনত জিকাৰ সম্ভাৱনা

বাজী	সামৰে	পৰিশোধ	ইউৰোপীয় (37)	আমেৰিকান (38)
একক সংখ্যাৰ বাজী	1	35:1	2.70%	2.63%
যোৰা বাজী	2	17:1	5.41%	5.26%
শাৰী বাজী / ট্ৰিঅ'	3	11:1	8.11%	7.89%
চুক বাজী	4	8:1	10.81%	10.53%
প্ৰথম চাৰি (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10.81%	—
দুই-শাৰী বাজী	6	5:1	16.22%	15.79%
ডজন	12	2:1	32.43%	31.58%
স্তম্ভ	12	2:1	32.43%	31.58%
ৰঙা / ক'লা	18	1:1	48.65%	47.37%
অযুগ্ম / যুগ্ম	18	1:1	48.65%	47.37%
সৰু / ডাঙৰ (1–18 / 19–36)	18	1:1	48.65%	47.37%
আমেৰিকান প্ৰথম পাঁচ (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13.16%

আমেৰিকান শীৰ্ষ শাৰী: 0, 00, 1, 2, 3ই 5টা খোপ সামৰে আৰু 6:1 পৰিশোধ দিয়ে; ইয়াৰ সুবিধা 7.89%। এটা শূন্যৰ প্ৰথম চাৰি (0, 1, 2, 3)ই 8:1 পৰিশোধ দিয়ে।

পৰিশোধ শুদ্ধকৈ পঢ়ক

পৰিশোধৰ অনুপাতে **কেৱল লাভ** দেখুৱায়। জিকা বাজীৰ ধনো ঘূৰাই দিয়া হয়: $1ৰ একক সংখ্যাৰ বাজী জিকিলে মুঠ $36 ঘূৰি আহে। কেইবাটাও বাজী একেলগে থাকিলে প্ৰথমে প্ৰতিটো বাজীৰ ধন বিয়োগ কৰক; এটা স্পিনত কেইবাটাও জয়ৰ নিষ্পত্তি হ'ব পাৰে।

শূন্য আৰু ফৰাচী নিয়ম

সাধাৰণ বাহিৰৰ বাজী 0 বা 00ত হাৰে। La Partage-এ কেৱল যোগ্য সমান পৰিশোধৰ বাজীতহে আধা ঘূৰাই দিয়ে। En Prison-ৰ নিয়ম টেবুলভেদে বেলেগ; বাজী ধৰাৰ আগতে টেবুলৰ নিয়ম পঢ়ক।

ফৰাচী মৌখিক বাজী

Voisins
17টা খোপ / 9টা চিপ

Tiers
12টা খোপ / 6টা চিপ

Orphelins
8টা খোপ / 5টা চিপ

Jeu zéro
7টা খোপ / 4টা চিপ

এটা মৌখিক বাজীয়ে চকাৰ এটা খণ্ড জুৰি কেইবাটাও বাজী একেলগ কৰে। নিট ঘূৰি পোৱা ধন জিকা খোপ অনুসৰি বেলেগ হয়; ইয়াৰ কোনো বিশেষ সুবিধা নাই।

> **দৃষ্টিভংগী ঠিক ৰাখক।** স্পিনবোৰ স্বতন্ত্ৰ: কোনো পদ্ধতিয়ে সুবিধা সলনি নকৰে। খেলাৰ আগতে সামৰ্থ্যৰ ভিতৰত লোকচান আৰু সময়ৰ সীমা ঠিক কৰক; কেতিয়াও লোকচানৰ পিছে পিছে নৌদৌৰিব।

assam1860.com/learn/roulette-cheat-sheet/
সাধাৰণ স্থিৰ পৰিশোধ আৰু নিৰপেক্ষ চকাৰ ধাৰণা; বিশেষ টেবুলত বেলেগ হ'ব পাৰে।

জনপ্রিয় ৰুলেট কৌশল

চমু সন্দর্ভ
সমান পৰিশোধৰ বাজীৰ বাবে

আঠটা চিনাকি পদ্ধতি, জুখি উলিওৱা ক্ৰম নহয়। 1u হ'ল আপোনাৰ মূল বাজীৰ ধন। ৰঙা/ক'লা, অযুগ্ম/যুগ্ম বা 1–18/19–36 ব্যৱহাৰ কৰক।

কোনো কৌশলেই কেচিনোৰ সুবিধা সলনি নকৰে: সাধাৰণ এটা শূন্যত **2.70%**, দুটা শূন্যত **5.26%**।

সংকেত **জয়** জয় **হাৰ** হাৰ 0 আৰু 00ত সম্পূর্ণ হাৰ; La Partage নাই।

মার্টিংগেলৰ চাপৰ বিন্দু। 5টা হাৰত 31u লোকচান হয়; পৰৱর্তী বাজীৰ ধন 32u; সেইটো ধৰিবলৈ আৰম্ভণিতে 63u লাগে। কোনো জয় নিশ্চিত নহয়।

স্থিৰ বাজী

আৰম্ভণি সদায় 1u।
জয় 1uতে থাকক।
হাৰ 1uতে থাকক।
পুনৰ আৰম্ভ আগতীয়াকৈ ঠিক কৰা ছেছনৰ সীমা ব্যৱহাৰ কৰক।
আশংকা লোকচান আপোনা-আপুনি পূৰণ নহয়।

উদাহৰণ **হাৰজয়হাৰ** · বাজীৰ ধন **[1, 1, 1]u** · নিট **-1u**

মার্টিংগেল

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 1uলৈ উভতি যাওক।
হাৰ বাজীৰ ধন দুগুণ কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ প্ৰতিটো জয়ৰ পিছত।
আশংকা টেবুল আৰু পুঁজিৰ সীমাৰ বাবে লোকচান পূৰণ নহ'বও পাৰে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰজয়** · বাজীৰ ধন **[1, 2, 4]u** · নিট **+1u**

পাৰোলি / বিপৰীত মার্টিংগেল

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 1u, 2u, 4u হিচাপে দুগুণ কৰক।
হাৰ 1uলৈ উভতি যাওক।
পুনৰ আৰম্ভ যিকোনো হাৰ বা তৃতীয় জয়ৰ পিছত।
আশংকা আগতে যিকোনো হাৰ হ'লে চক্ৰটো −1uত শেষ হয়।

উদাহৰণ **জয়জয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 2, 4]u** · নিট **+7u**

ডি'এলেম্বার্ট

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 1u বিয়োগ কৰক; 1uৰ তললৈ নহয়।
হাৰ 1u যোগ কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ নাই।
আশংকা হাৰৰ ধাৰাত বাজীৰ ধন ক্ৰমাগত বাঢ়ে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰজয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 2, 3, 2]u** · নিট **+2u**

ফিবোনাচি

আৰম্ভণি 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u... ব্যৱহাৰ কৰক।
জয় দুটা পদ পিছুৱাওক, প্ৰথম 1uৰ আগলৈ নহয়।
হাৰ এটা পদ আগবাঢ়ক।
পুনৰ আৰম্ভ প্ৰথম পদটোৱেই নিম্নতম।
আশংকা এটা জয়ে লোকচান পূৰণ নকৰিবও পাৰে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰহাৰজয়** · বাজীৰ ধন **[1, 1, 2, 3]u** · নিট **-1u** · পৰৱর্তী 1u

লাবুশ্বেৰ

আৰম্ভণি শাৰী [1, 2, 3]; দুয়োমূৰৰ যোগফল বাজী ধৰক (এটাই থাকিলে সেইটো)।
জয় দুয়োমূৰ কাটি দিয়ক।
হাৰ বাজীৰ ধন শেষত যোগ কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ শাৰীটো খালী হ'লে।
আশংকা লোকচানে শাৰীটো দীঘল কৰে; বাজীৰ ধনৰ কোনো সীমা নাই।

উদাহৰণ **হাৰজয়জয়** · বাজীৰ ধন **[4, 5, 5]u** · নিট **+6u**

1-3-2-6

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 3u, 2u, তাৰ পিছত 6uলৈ আগবাঢ়ক।
হাৰ 1uলৈ উভতি যাওক।
পুনৰ আৰম্ভ চাৰিটা জয়ৰ পিছত।
আশংকা শেষৰ ফালৰ হাৰে লাভ মচি পেলাব পাৰে; লক্ষ্য নিশ্চিত নহয়।

উদাহৰণ **জয়জয়জয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 3, 2, 6]u** · নিট **+12u**
শেষৰ ফালৰ হাৰ জয়জয়জয়হাৰ · নিট **0u**

অস্কাৰৰ গ্ৰাইণ্ড

আৰম্ভণি চক্ৰৰ লক্ষ্য +1u; 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় লক্ষ্যতকৈ কম থাকিলে 1u বঢ়াওক; লক্ষ্য পূৰাবলৈ যিমান লাগে তাতকৈ বেছি নহয়।
হাৰ বৰ্তমানৰ বাজীৰ ধন পুনৰাবৃত্তি কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ +1uত।
আশংকা চক্ৰ দীঘলীয়া হ'ব পাৰে আৰু পুঁজি শেষ কৰিব পাৰে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰহাৰজয়জয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · নিট **+1u**

খেলাৰ আগতে সামর্থ্যৰ ভিতৰত বাজেট আৰু বন্ধ কৰাৰ সময় ঠিক কৰক; কেতিয়াও লোকচানৰ পিছে পিছে নৌদৌৰিব। কোনো কৌশলেই জয় নিশ্চিত নকৰে।